



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

© Hak Cipta Milik Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BIOLOGI BERBASIS WINDOWS MOVIE MAKER UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VII SMPN 1 SUMBER

SKRIPSI



**AMALIA ZAHROH
NIM. 58461160**

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
SYEKH NURJATI
CIREBON
2013**



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumunkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

ABSTRAK

Amalia Zahroh (2013)

: “Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Berbasis *Windows Movie Maker* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMPN 1 Sumber”.

Media pembelajaran merupakan salah satu unsur penting dalam pembelajaran. Secara umum fungsi media pembelajaran adalah untuk memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien. Permasalahan yang ada di SMP Negeri 1 Sumber seringkali guru menyampaikan materi dengan metode expository yang membuat siswa jenuh dalam pembelajaran, serta belum pernah digunakannya media lain seperti *Windows Movie Maker*.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tahapan pengembangan media pembelajaran *Windows Movie Maker* dengan desain *Research and Development* pada pokok bahasan Pencemaran dan Kerusakan Lingkungan di kelas VII SMP Negeri 1 Sumber, untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelas yang menggunakan media *Windows Movie Maker* dengan kelas yang tidak menggunakan media *Windows Movie Maker*, dan untuk mengetahui respon siswa terhadap penerapan media pembelajaran *Windows Movie Maker*.

Pendekatan dalam menyusun skripsi ini menggunakan pendekatan kuantitatif, data yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah data empirik dan data teoritik. Sedangkan teknik pengumpulan data dengan menggunakan test, angket dan dokumentasi. Penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 1 Sumber yang berjumlah 232 siswa. Sampel yang diambil sebanyak 58 siswa, 29 siswa kelas VII B sebagai kelas eksperimen, dan 29 siswa kelas VII A sebagai kelas kontrol. Media pembelajaran *Windows Movie Maker* ini dikembangkan dengan menggunakan *Research and Development* yaitu dengan tahapan Pra pengembangan media, Pengembangan Media, dan Penerapan Media.

Hasil dari penelitian ini adalah analisis data dilakukan dengan uji prasyarat analisis yaitu menguji normalitas dan homogenitas dilanjutkan dengan uji hipotesis yaitu dengan uji *t*. Hasil validasi dari segi materi, media sudah termasuk kriteria sangat kuat dengan prosentase 84% dan dari segi media dengan prosentase 80%.

Berdasarkan hasil dari uji *t* terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan media *Windows Movie Maker* dengan yang tidak menggunakan media *Windows Movie Maker*. Dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Hal ini didukung dengan respon siswa yang positif terhadap media pembelajaran *Windows Movie Maker* dengan nilai rata-rata 80.4%.

Kata kunci: Pengembangan Media Pembelajaran, *Windows Movie Maker*



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumunkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

PENGESAHAN

Skripsi berjudul **Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Berbasis Windows Movie Maker Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMPN 1 Sumber**, oleh Amalia Zahroh, NIM 58461160 telah dimunagosaikan pada Senin, 30 Juli 2013 di hadapan dewan penguji dan dinyatakan lulus.

Skripsi ini telah memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I) pada Jurusan Tadris IPA-Biologi Fakultas Tarbiyah IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

	Tanggal	Tanda Tangan
Ketua Jurusan Kartimi, M.Pd NIP. 19680514 199301 2 001	28 Agustus 2013	
Sekretaris Jurusan Ina Rosdiana L, S.Si., M.Si NIP. 19740326 200604 2 001	28 Agustus 2013	
Penguji I Dr. Anda Juanda, M.Pd NIP. 19620201 198603 1 020	28 Agustus 2013	
Penguji II Eka Fitriah, M.Pd NIP. 19770828 201101 2 005	26 Agustus 2013	
Pembimbing I Edy Chandra, S.Si, M.A NIP. 19720507 200003 1 002	28 Agustus 2013	
Pembimbing II Evi Roviati, S.Si, M.Pd NIP. 19771229 200501 2 005	28 Agustus 2013	



Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah

Dr. Saefudin Zuhri, M.Ag
NIP. 19710302 199803 1 002



KATA PENGANTAR

Bismillahir Rahmanir Rahim

Alhamdulillah, puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah_Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Berbasis Wiondows Movie Maker Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMPN 1 Sumber”**

Skripsi ini ditulis sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I), pada Jurusan Tadris IPA Biologi Fakultas Trabiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Syekh Nurjati Cirebon

Adapun dalam penyusunan skripsi ini penulis banyak mendapatkan bimbingan, arahan, dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Maksum Mochtar, M.A, Rektor IAIN Syekh Nurjati Cirebon
2. Bapak Dr. Saefudin Zuhri, M.Ag, Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Syekh Nurjati Cirebon
3. Ibu Dr. Kartimi, M.Pd, Ketua Jurusan Tadris IPA Biologi IAIN Syekh Nurjati Cirebon
4. Bapak Edy Chandra, S.Si, M.A, selaku dosen pembimbing I yang telah banyak memberikan bimbingan, arahan dan petunjuk selama perencanaan hingga penyusunan skripsi
5. Ibu Evi Roviati, S.Si, M.Pd, selaku dosen pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan, arahan dan petunjuk selama perencanaan hingga penyusunan skripsi
6. Bapak H. Muhaimin. S.Pd, M.Pd, selaku kepala SMPN 1 Sumber, yang telah memberi izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
7. Ibu Sri Agustin Mulyaningsih, S.Pd, selaku guru mata pelajaran IPA kelas VII SMPN 1 Sumber
8. Seluruh keluarga terutama kedua orang tua penulis yang telah memberikan do'a dan dukungan, serta pihak-pihak lain yang terkait



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam skripsi ini masih jauh dari sempurna dan memiliki banyak kekurangan, sehingga kritik dan saran membangun sangat diharapkan untuk kesempurnaan skripsi ini.

Akhir kata, dengan segala kerendahan hati, penulis berharap semoga skripsi ini dapat berguna kepada para pembaca dan menjadi sumbangsih bagi almamater tercinta Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Syekh Nurjati Cirebon.

Cirebon, Juli 2013

AMALIA ZAHROH



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

© Hak Cipta Milik Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon
Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR TABEL.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR LAMPIRAN.....	vii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	4
D. Pertanyaan Penelitian	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	5
G. Tinjauan Penelitian Terdahulu	6
H. Kerangka Berfikir.....	7
I. Hipotesis	8

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Pengertian Pengembangan	9
B. Pengertian Media Pembelajaran	10
C. Fungsi Media Pembelajaran	11
D. Media Pembelajaran Berbasis Komputer	13
E. Pengertian Belajar	14
F. Tujuan Pembelajaran	15
G. Hasil Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya	15
H. Media <i>Windows Movie Maker</i>	18
1. Langkah-Langkah Pembuatan Media <i>Windows Movie Maker</i>	18



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

© Hak Cipta Milik Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon
Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

2. Kelebihan dan Kekurangan <i>Windows Movie Maker</i>	27
--	----

I. Tinjauan Materi Biologi Pokok Bahasan Pencemaran dan Kerusakan Lingkungan	27
--	----

BAB III METODE PENELITIAN

A. Waktu dan Tempat Penelitian	36
B. Kondisi Umum Obyek Penelitian.....	36
C. Desain Penelitian	37
D. Langkah-langkah Penelitian	40
1. Sumber Data.....	40
2. populasi dan sampel.....	40
E. Teknik Pengumpulan Data.....	40
F. Teknik Pengolahan Data.....	42
G. Prosedur Penelitian.....	49

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Langkah Pengembangan Media <i>Windows Movie Maker</i> dan Instrumen Tes.....	51
1. Langkah Pengembangan Media <i>Windows Movie Maker</i>	51
2. Instrumen Tes	55
B. Perbedaan Hasil Belajar Siswa	57
a. Analisis Statistik Dekriptif	59
b. Uji Prasyarat Analisis	60
c. Uji Hipotesis	61
C. Respon Siswa	63
D. Pembahasan	67

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan.....	72
--------------------	----



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

© Hak Cipta Milik Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon

B. Saran.....73

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Proses kegiatan belajar mengajar tidak pernah lepas dari interaksi antara guru dengan siswa. Tujuan dari interaksi ini adalah untuk mencari makna bersama yaitu penguasaan materi pembelajaran. Interaksi tersebut dapat dibantu dengan menggunakan media pembelajaran. Tujuan dari penggunaan media tersebut adalah sebagai pembawa pesan atau informasi kepada siswa. Seorang guru harus tepat dalam memilih media pembelajaran karena hal tersebut merupakan faktor utama mengoptimalkan hasil pembelajaran. Dalam memilih media pembelajaran yang tepat, seorang guru harus memepertimbangkan berbagai landasan agar media yang dipilih benar-benar sesuai dengan tingkat pemahaman, kemampuan berpikir, psikologis dan kondisi sosial siswa. Jika seorang guru tidak tepat dalam pemilihan penggunaan media yang tidak sesuai dengan kondisi anak, hal tersebut dapat menyebabkan tidak bisa berfungsinya media secara optimal.

Seorang guru harus mampu mengembangkan media pembelajaran dalam era teknologi dan informasi. Dengan demikian, seorang guru dituntut untuk kreatif, inovatif dan mampu membuat bahan ajar yang komunikatif. Ketepatan dalam memilih atau menentukan media pembelajaran yang tepat dapat membantu siswa untuk mencapai kompetensi pembelajaran. Melalui penggunaan media pembelajaran, waktu yang digunakan dalam proses pembelajaran semakin efektif, serta siswa dapat menerima materi yang diberikan guru secara lebih optimal.

Seiring dengan kemajuan di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi, terutama di bidang perangkat lunak akhir-akhir ini secara langsung maupun tidak langsung dunia pendidikan di Indonesia menuai dampaknya. Dampak positif dari kemajuan ini antara lain mulai tersedianya *software* yang dapat dimanfaatkan untuk pengembangan media pembelajaran berbasis komputer di sekolah. Akan tetapi, penggunaan media pembelajaran berbasis komputer di Indonesia dapat dibilang masih belum banyak digunakan. Komputer masih dipandang sebagai alat menyelesaikan urusan administrasi, seperti menulis soal-soal ujian, merekap nilai-nilai soal ujian dan kegiatan-kegiatan yang jauh dari pengembangan kualitas pendidikan itu sendiri. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan kemampuan serta kesempatan yang dimiliki oleh



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumunkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

guru dalam mengantisipasi perkembangan di bidang sains dan teknologi khususnya perangkat lunak komputer sebagai media pembelajaran.

Mata pelajaran Biologi merupakan wahana untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai serta tanggung jawab sebagai seorang warga negara yang bertanggung jawab kepada lingkungan, masyarakat, bangsa dan negara. Biologi berkaitan dengan cara mencari tahu dan memahami tentang alam secara sistematis, sehingga biologi bukan hanya sekedar penguasaan kumpulan yang berupa fakta, konsep, atau prinsip saja tetapi juga merupakan proses penemuan. Bagaimana siswa menemukan fakta bahwa pencemaran dan kerusakan lingkungan dapat membahayakan kehidupan manusia bahkan mematikan. Dalam proses pembelajaran kadang-kadang siswa tidak mengerti apa yang dijelaskan oleh guru dan ingin lebih mengetahui apa yang sebenarnya terjadi ketika limbah-limbah mencemari perairan. Misalnya bagaimana insektisida dapat mengkontaminasi ekosistem perairan? Apa yang terjadi jika CFC digunakan secara berkala? Bagaimana bisa CFC mempengaruhi lapisan ozon? Mereka tidak pernah melihatnya.

Dibutuhkan media pembelajaran untuk menjelaskan apa yang sebenarnya terjadi, dan menarik perhatian siswa untuk belajar. Pemilihan media disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak dan konsep yang akan diajarkan agar siswa lebih mudah memahami pelajaran yang diajarkan dan tidak menimbulkan kebosanan.

Hasil observasi awal keadaan siswa kelas VII yang selama pembelajaran berlangsung menggunakan metode expository dimana guru menjadi pusat pembelajaran selain itu juga kurangnya guru memanfaatkan media pembelajaran seperti *Windows Movie Maker*, karena meski sudah tersedianya infokus dan ruang multimedia, guru masih sering menggunakan media *Power Point*, hal ini menunjukkan bahwa siswa kurang bersemangat dalam menerima pelajaran dan menimbulkan kejenuhan.

Berdasarkan kenyataan tersebut di atas, maka perlu dilakukan perbaikan dalam kegiatan pembelajaran agar nilai siswa meningkat. Masalah-masalah dalam proses pembelajaran seperti kejenuhan dan kurangnya semangat siswa, serta perhatian siswa yang rendah karena mengantuk perlu segera diatasi. Untuk masalah pelajaran Biologi berada di akhir jam pelajaran yang kebanyakan siswa merasa mengantuk, tidak mungkin memindahkan jam pelajaran Biologi ke jam pelajaran lain karena akan mengganggu jadwal pelajaran lain. Oleh karena itu harus diberikan solusi terhadap masalah-masalah di atas. Salah satu solusi pemecahannya adalah dengan penggunaan



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

media dalam pembelajaran. Media yang digunakan dapat menarik siswa untuk semangat belajar. Media banyak macamnya, salah satunya adalah media *Windows Movie Maker*, yang merupakan salah satu contoh pemanfaatan teknologi dalam menunjang proses pendidikan. Media yang bersifat video ini dapat meningkatkan semangat dan perhatian siswa untuk belajar, sehingga gangguan dalam kelas dapat diminimalisir, demikian juga bagi siswa yang mengantuk, akan membuat mereka tergerak untuk memperhatikan pelajaran. Serta penggunaan media pembelajaran tersebut berisikan visualisasi yang menarik dan mudah dioperasikan tanpa mengesampingkan unsur hiburannya.

Windows Movie Maker menyediakan efek-efek video, efek transisi, dan fungsi editing yang cukup lengkap, dan dapat pula menambahkan *background* musik atau menambahkan narasi untuk memperindah movie yang dibuat (Isroi, 2005 : 2). Meskipun *Movie Maker* bukan *software* video editing profesional, namun fitur-fitur yang dimilikinya sudah cukup untuk membuat sebuah movie dengan efek-efek yang sangat menarik dan dapat memberikan hasil yang cukup memuaskan.

Berdasarkan pemaparan di atas, diharapkan proses kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *Windows Movie Maker* akan mampu mencapai tujuan belajar. Penggunaan *Windows Movie Maker* sangat cocok diterapkan pada pokok bahasan pencemaran dan kerusakan lingkungan, dalam materi pencemaran dan kerusakan lingkungan banyak fakta menarik didalamnya, sehingga membutuhkan media yang terdapat gambar maupun video juga narasi untuk menyampaikan materi ini dan diharapkan hasil belajar siswa akan meningkat dan akan membangkitkan minat siswa untuk lebih aktif berinteraksi dengan guru.

Berdasarkan permasalahan yang dikemukakan di atas, maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Berbasis *Windows Movie Maker* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMPN 1 Sumber”**



B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini dibagi menjadi dua tahapan, yaitu:

1. Identifikasi Masalah

Masalah-masalah yang terdapat pada siswa kelas VII antara lain kejenuhan siswa selama pembelajaran berlangsung, kurangnya semangat siswa dalam menerima materi pembelajaran, serta rendahnya perhatian siswa.

a. Wilayah Penelitian

Wilayah penelitian dalam skripsi ini adalah Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Berbasis *Windows Movie Maker*.

b. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif.

c. Jenis Masalah

Jenis masalah dalam penelitian ini yaitu guru jarang menggunakan media berbasis komputer dan bagaimana pengembangan media pembelajaran *Windows Movie maker* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pokok bahasan Pencemaran dan Kerusakan Lingkungan di Kelas VII SMPN 1 Sumber.

2. Pembatasan Masalah

Agar penelitian terarah dan dapat mencapai sasaran maka perlu adanya batasan masalah dalam penelitian ini yaitu :

- 1) Penelitian ditekankan pada penggunaan media *Windows Movie Maker* yang dibuat untuk mendukung terciptanya proses pembelajaran yang interaktif.
- 2) Penelitian ini dilaksanakan pada mata pelajaran Biologi pokok bahasan Pencemaran dan Kerusakan Lingkungan.
- 3) Variabel yang diukur adalah aspek afektif dengan menggunakan Tes, dan aspek kognitif diukur dengan menggunakan angket respon siswa terhadap media pembelajaran *Windows Movie Maker*



3. Pertanyaan Penelitian

- 1) Bagaimana tahapan pengembangan media pembelajaran *Windows Movie Maker* pada pokok bahasan Pencemaran dan Kerusakan Lingkungan di Kelas VII SMPN 1 Sumber?
- 2) Seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa antara kelas yang menggunakan dan yang tidak menggunakan media pembelajaran *Windows Movie Maker* pada pokok bahasan pencemaran dan kerusakan lingkungan di Kelas VII SMP Negeri 1 Sumber?
- 3) Bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran yang menggunakan media *Windows Movie Maker* pada pokok bahasan Pencemaran dan Kerusakan Lingkungan?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan masalah yang diteliti, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui bagaimana tahapan mengembangkan media pembelajaran *Windows Movie Maker* pada pokok bahasan Pencemaran dan Kerusakan Lingkungan di Kelas VII SMPN 1 Sumber.
2. Mengetahui peningkatan hasil belajar siswa antara kelas yang menggunakan dan yang tidak menggunakan media pembelajaran *Windows Movie Maker* pada pokok bahasan pencemaran dan kerusakan lingkungan di Kelas VII SMP Negeri 1 Sumber.
3. Mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran yang menggunakan media *Windows Movie Maker* pada pokok bahasan Pencemaran dan Kerusakan Lingkungan di Kelas VII SMPN 1 Sumber?

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Siswa
Siswa kelas VII SMPN 1 Sumber dapat meningkatkan hasil belajarnya melalui pengembangan media *Windows Movie Maker*.
2. Bagi Guru
Guru memperoleh wawasan yang baru tentang penggunaan media *Windows Movie Maker* serta guru dapat memperoleh informasi dalam memilih



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

alternatif media pembelajaran agar dapat mengaktifkan siswa dalam proses belajar mengajar.

3. Bagi Lembaga Pendidikan

Sebagai bahan masukan untuk peningkatan mutu pendidikan serta memperkaya hasanah pembelajaran pencemaran dan kerusakan Lingkungan dengan menggunakan media pendidikan di SMPN 1 Sumber.

E. Tinjauan Penelitian Terdahulu

Penelitian sebelumnya pernah dilakukan oleh Agil Fuadi dengan mengangkat judul “Pengaruh Pembelajaran Dengan Media Windows Movie Maker Terhadap Peningkatan Penampilan Free-Throw Pada Medium Shooting Dalam Permainan Bola Basket Pada Siswa Sman 1 Sidareja”. Dalam penelitiannya menggunakan kelas control dan kelas eksperimen. Pada kelas eksperimen digunakan media *movie maker* sedangkan kelas kontrol tidak menggunakan media *movie maker* yang masing-masing dilaksanakan sebanyak 3 kali dalam seminggu, hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan antar prestasi dari kedua kelompok sebelum dan sesudah diberi perlakuan dengan dan tanpa menggunakan *Windows Movie Maker*.

Penelitian oleh Rifatul Mahmudah dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Multimedia Berbasis Movie Maker Di Sekolah Dasar”. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan aktivitas guru dan siswa dalam penggunaan multimedia berbasis movie maker, hasil belajar siswa, serta kendala-kendala dan cara mengatasinya. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) sebanyak dua siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan multimedia berbasis *Movie Maker* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di Sekolah Dasar.

Demikian juga penelitian oleh Gustina Panjaitan dengan judul Pengaruh “Penggunaan Media Berbasis Komputer (*Windows Movie Maker*) Pada *Genius Learning Strategy* Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa Pada Pokok Bahasan Koloid”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media berbasis komputer (*Windows Movie Maker*) pada *genius learning strategy* terhadap hasil belajar kimia siswa. Hasil analisis data diperoleh rata-rata hasil belajar kelas eksperimen I sebesar 72,05 dan rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen II sebesar 65,78. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media berbasis komputer (*Windows Movie Maker*) pada *Genius Learning Strategy*



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumunkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

terhadap hasil belajar kimia siswa pada pokok bahasan koloid. Rata-rata hasil belajar siswa yang mendapatkan pembelajaran menggunakan media berbasis komputer (*Windows Movie Maker*) pada *Genius Learning Strategy* lebih tinggi daripada hasil belajar siswa yang diajar dengan *Genius Learning Strategy* tanpa media berbasis komputer (*Windows Movie Maker*)

F. Kerangka Berfikir

Proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran/media tertentu ke penerima pesan. Pesan, sumber pesan, saluran/media dan penerima pesan adalah komponen-komponen proses komunikasi. Pesan yang akan dikomunikasikan adalah isi ajaran atau didikan yang ada dalam kurikulum. Sumber pesannya bisa guru, siswa, orang lain ataupun penulis buku dan produser media. Penyalurnya adalah media pendidikan dan penerima pesannya adalah siswa. Dalam komunikasi sering timbul dan terjadi penyimpangan-penyimpangan sehingga komunikasi tersebut tidak efektif dan efisien, antara lain disebabkan oleh adanya kecenderungan verbalisme, ketidakpastian siswa kurang minat belajar, kegairahan siswa yang menurun sehingga hasil belajar siswa tidak maksimal. Salah satu cara untuk mengatasi keadaan demikian ialah penggunaan media secara terintegrasi dalam proses belajar mengajar, karena fungsi media dalam kegiatan tersebut dapat meningkatkan keserasian dalam penerimaan informasi.

Pada mata pelajaran Biologi sangat berkesinambungan antara alat pengajaran atau media dalam proses pembelajarannya guna menunjang hasil belajar siswa. Pada pokok bahasan pencemaran dan kerusakan lingkungan terhadap konsep yang abstrak seperti penipisan lapisan ozon, efek rumah kaca, dan hujan asam sehingga diperlukan media untuk menyampaikan materi ini. Melalui penggunaan *Windows Movie Maker*, konsep yang abstrak tersebut bisa digambarkan dengan nyata sehingga siswa mampu menguasai konsep tersebut dan hasil belajarnya pun dapat meningkat.

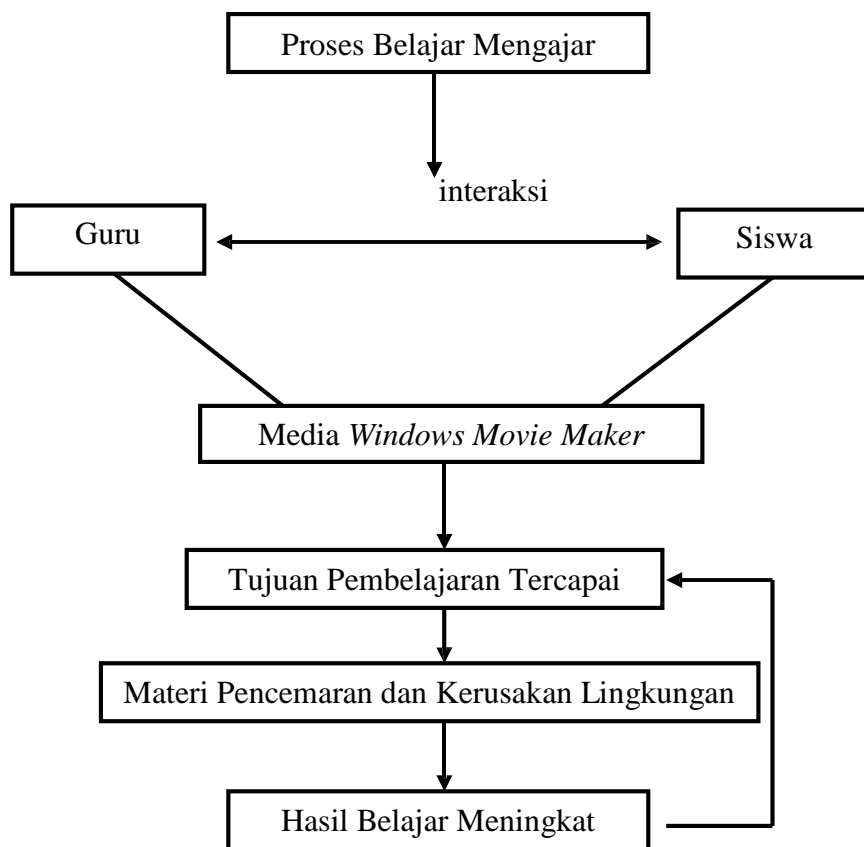
Kerangka berpikir dapat juga dilihat dari bagan berikut ini :



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumunkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

© Hak Cipta Milik Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon



Gambar 1.1 Bagan Kerangka Berpikir

G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian ini adalah: Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran *Windows Movie Maker* dengan yang tidak menggunakan media pembelajaran *Windows Movie Maker*.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

2. Dilarang mengumunkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

DAFTAR PUSTAKA

- A.M, Sardiman. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Abu Ahmadi dan Joko Tri Prasetya. 2005. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia
- Angkowo. R, A. Kosasih. 2007. *Optimalisasi Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Grasindo
- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Asiyah, Wiwin. 2013. *Pengembangan Media Pembelajaran Adobe Captivate Menggunakan Model Addie Pada Pokok Bahasan Sel Di Kelas Xi Sma Negeri 1 Ciwaringin*. Cirebon: IAIN Syekh Nurjati
- Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada. Asnawir dan Basyirudin Usman. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Ciputat Pers. Chaeruman.
2007. *Mengintegrasikan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) ke dalam Proses Pembelajaran; Apa, Mengapa dan Bagaimana?* Jurnal Teknodik No.16/IX/Teknodik/Juni/2005. Departemen Pendidikan Nasional Pusat Teknologi Komunikasi dan Informasi Pendidikan. Halaman 46 – 59.
- Dadang dan Mulyadi. 2009. *Konsep Dasar Desain Pembelajaran*. Tersedia: www.tkplb.org/.../3.Konsep_Dasar_Desain_Pembelajaran.pdf diunduh tanggal 12 Maret 2011
- Depdiknas. 2005. *Materi Pelatihan Terintegrasi Ilmu Pengetahuan Alam*. Jakarta: Depdiknas.
- Daryanto, 2011. *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa.
- Fuadi, Agil. 2011. *Pengaruh Pembelajaran Dengan Media Windows Movie Maker Terhadap Peningkatan Penampilan Free-Throw Pada Medium Shooting Dalam Permainan Bola Basket Pada Siswa Sman 1 Sidareja*. Tersedia: <http://kumpualugaskuliah.blogspot.com/2011/08/abstrak.html>. Diakses pada tanggal 18 Maret 2012
- Handoyo, Triwahyu. 2013. *Pengembangan Media Interaktif Mata Pelajaran Biologi Sekolah Menengah Atas Kelas Xi Ilmu Pengetahuan Alam Berbasis Animasimenggunakan Adobe Flash (Tesis)* Tersedia: http://digilib.unila.ac.id/103/4/Triwahyu_Handoyo_Bab_III.pdf diunduh pada tanggal 12 Juli 2013
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hake, Richard R. 1999. *Analyzing Change/Gain Scoresistamar*. Diunduh dari <http://www.physics.indiana.edu/~sdi/AnalyzingChange-Gain.pdf>. diakses pada 20 Mei 2013



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

2. Dilarang mengumunkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

Harun dan Zaidatun. 2004. *Teknologi Multimedia dalam Pendidikan*. Tersedia : <http://www.ctl.utm.my/publications/manuals/mm/elemeMM.pdf>. Diakses pada tanggal 25 februari 2012.

Humairah, 2011. *Penggunaan Media Dan Alat Pembelajaran Dalam Pendidikan Agama Islam*. Tersedia: <http://kauhumairah.blogspot.com/2011/02/penggunaan-media-dan-alat-pembelajaran.html> . Diakses pada tanggal 10 Juli 2013

Isroi. 2005. *Membuat Video Klip dengan Windows Movie Maker*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

Kusuma, Endang. 2012. *Makalah Komputer Sebagai Media Pembelajaran*. Tersedia: <http://endangkusuma93.wordpress.com/2012/12/14/makalah-komputer-sebagai-media-pembelajaran/> Diakses pada tanggal 16 Juni 2013

Mahmudah, Rifatul. 2013. *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Multimedia Berbasis Movie Maker Di Sekolah Dasar*. Tersedia: <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/3149>. Diakses pada tanggal 20 Agustus 2013.

Marselia, Maya. 2012. *Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Film Animasi Kartun Pada Pengenalan Perangkat Keras Komputer Dalam Pembelajaran TIK di Kelas VII*. Tersedia: <http://repository.upi.edu>. Diunduh pada tanggal 13 Juli 2013

Meltzer, David E 2002. *The Relationship between mathematics preparation and conceptual learning gains in physics a possible hidden variable in diagnostic pretest scores*. Diunduh dari http://www.physicseducation.net/docs/Addendum_on_normalized_gain.pdf. diakses pada 20 Mei 2013.

Muhaimin.1996. *Strategi Belajar Mengajar*. Surabaya: CV. Citra Media.

Muhaimin. 2003. *Arah Baru Pengembangan Pendidikan Agama Islam*. Bandung: Nuansa.

Musfiquon, HM. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka.

Panjaitan, Gsutina. 2012. *Pengaruh Penggunaan Media Berbasis Komputer (Windows Movie Maker) Pada Genius Learning Strategy Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa Pada Pokok Bahasan Koloid*. Tersedia: <http://digilib.unimed.ac.id/UNIMED-Undergraduate-0121765/22334>. Diakses pada tanggal 22 Agustus 2013

Prastowo, Andi. 2011. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Jogjakarta: DIVA press

Rahman, Leo. 2012. *Pengertian Hasil Belajar*. Tersedia: <http://rahmanboyanese.wordpress.com/2012/04/04/pengertian-hasil-belajar/> . Diakses pada tanggal 21 juli 2013

Siswanto, Aries. 2012. *Strategi dan Langkah-Langkah Penelitian*. Yogyakarta: Graha Ilmu



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumunkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

S. Sadiman, Arief. 2005. *Media Pendidikan*. Jakarta : PT. Rajawali Pers.

S. Sadiman, Arief. 2006. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.

Soenarto, Karti. 2003. *Tekhnologi Pembelajaran*. Surabaya: SIC.

Sudjana, Nana. 1999. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Pedagogia

Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Syukur, Fatah. 2008. *Teknologi Pendidikan*. Semarang: Rasail Media Group.

Syaiful Bahri Djamarah, Aswan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Edisi Revisi. Jakarta: Rineka Cipta.

Tarjaki, 2012. *Perbandingan Penerapan CAI Antara Adobe Captivate dengan Web Exe Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Penanganan Limbah Dikelas XI SMK Plus Fatahillah Gegesik Kabupaten Cirebon*. Cirebon: IAIN Syekh Nurjati

Usman, Basyiruddin M. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Ciputat Pers.